Fikus Malo	Druida 6	- Personalizado -	Sukuro
NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
	Dracónido	Neutral	
	ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA +3 (17)

DESTREZA +1 (13)

CONSTITUCIÓN +3 (16)

INTELIGENCIA 0 (10)

SABIDURÍA +4 (18)

CARISMA 0 (11)

TIRADAS DE SALVACIÓN

○ Fuerza	+3
○ Destreza	+1
○ Constitución	+3
☒ Inteligencia	+3
☒ Sabiduría	+7
○ Carisma	0

HABILIDADES

○ Acrobacias	+1
○ Arcanos	0
☒ Atletismo	+6
○ Engañar	0
○ Historia	0
○ Interpretación	0
○ Intimidar	0
○ Investigación	0
○ Juego de Manos	+1
○ Medicina	+4
☒ Naturaleza	+3
☒ Percepción	+7
○ Perspicacia	+4
○ Persuasión	0
○ Religión	0
○ Sigilo	+1
☒ Supervivencia	+7
○ Trato con Animales	+4

17 — **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

INSPIRACIÓN

+3 — **BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

17	+1	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 59

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d8 — **DADOS DE GOLPE**

SALVACIONES DE MUERTE
ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Maza	+3	1d6 +3 contunden..
Falcata del Baile...	+5	1d8 +2 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo CA 2
- Tomatera
* Capa Impermeable
* Tomatera
* 2 oros 7 platas
* Colgante de Sylvanus
* Talla Misteriosa
* Semillas de Flores Sombrías
* Diario de Troska, ilegiuble para nuestro héroe.
* Bolsa de Pertenencias (Mágica)
*

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Dracónido:
- Linaje dracónico
- Ataque de aliento
- Resistencia al daño
- Terror de dragon
- Capacidad potente

Druida Nivel 6:
- Conjuros de Treant
- Druidico
- Empatía vegetal
- Forma arbórea
- Forma salvaje: VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.
- Lanzamiento de conjuros

RASGOS Y ATRIBUTOS

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Escudo
- Bastón, Cimitarra, Clava, Daga, Dardo, Honda, Hoz, Jabalina, Kit de herborista, Lanza

Idiomas:
Dracónido, Silvano.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

© 2025 - Nivel20 v2.1.6

Fikus Malo

NOMBRE DEL PERSONAJE

Dracónido de dos metros, con la piel verde pino y unos ojos de reptil oculto tras unas cuencas oscuras. Sus cuernos son claros y pulidos como la piel de su mentón. Viste con un jubón que baja hasta por encima de las rodillas hecho de hojas amontonadas.

APARIENCIA

APARIENCIA

Fikus apenas tiene unos meses de edad. Surgió de un árbol nacido de una semilla plantada por Silvanus. El árbol (Ficus) se desarrolló hasta tener la forma del dracónido y una vez listo la madera se volvió carne y la savia pensamientos. Fikus desconoce que este es su paradero, no tiene consciencia de lo que era su vida antes ni se molesta en recordarla. Simplemente busca conocer qué es la humanidad, el mundo y lo que la naturaleza quiera de él.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- Linaje dracónico: Tienes un antepasado dragón. Elige un tipo de dragón de la tabla de antepasado dragón. Tu arma de aliento y tu resistencia al daño están determinadas por el tipo de dragón, como se indica en la tabla. - Azul - Relámpago - Línea de 5 a 30 pies (salvación de Destreza) - Blanco - Frío - Cono de ...
- Ataque de aliento: Puedes usar tu acción para exhalar energía destructiva. Tu antepasado dragón determina el tamaño, la forma y el tipo de daño de la exhalación. Cuando usas tu arma de aliento, todas las criaturas que se encuentren en el área de la exhalación deben hacer una tirada de salvación, según determine ...
- Resistencia al daño: Tienes resistencia al tipo de daño asociado con tu antepasado dragón.
- Terror de dragon: Puedes rugir como una accion forzando a cada criatura de su eleccion a 30 pies de ti a hacer una TS de Sabiduria (CD 8 + Bonificador de competencia + modificador de Carisma) siempre que puedan verte o escucharte, si fallan la tirada las criaturas afectadas estaran bajo el estado asustado durante ...
- Capacidad potente: Cuentas como un tamaño superior para calcular la capacidad de carga y peso que puedes empujar, arrastrar o levantar
- Conjuros de Treant: Tu conexión mística con la tierra te infunde la capacidad de lanzar ciertos conjuros Una vez que obtienes acceso a un conjuro de círculo, siempre lo tienes preparado y no cuenta para el número de conjuros que puedes preparar cada día.
- Druídico: Conoces el druídico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para dejar mensajes ocultos. Los que lo conozcáis advertís inmediatamente su presencia. Los demás deben superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para detectarlos, pero necesitan magia para descifrarlos.
- Empatía vegetal: Tienes la capacidad de comunicarte de forma limitada con animales y plantas. Pueden entender el significado de tus palabras aunque no tienes ninguna capacidad especial entenderlas a ellas. Tienes ventaja en todas las tiradas de Carisma usadas para influenciarlas.
- Forma arborea: tu cuerpo se ve envuelto por una espesa masa de hojas y enredaderas, encarnación de los ents que se mueve contigo como una segunda piel. Tu Clase de Armadura sin armadura es igual a 16 + tu modificador de Destreza + tu modificador de Sabiduría. Además, tienes ventaja en los chequeos de Destreza ...
- Forma salvaje: Dos veces por descanso breve o prolongado, puedes usar tu acción para asumir mágicamente la forma de una bestia que hayas visto antes durante tantas horas como la mitad de tu nivel de druida (redondeando hacia abajo). Vuelves a tu forma como acción adicional en tu turno, si tus PG caen a 0 o mueres. - VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.
- Lanzamiento de conjuros: Utilizando la esencia divina de la naturaleza, puedes lanzar conjuros para darle forma de acuerdo a tu voluntad. Tu característica para lanzar conjuros es la Sabiduría. Debes preparar los conjuros a lanzar tras un descanso largo. Puedes lanzar conjuros preparados que lo permitan como rituales.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

© 2025 - Nivel20 v2.1.6

Fikus Malo

NOMBRE DEL PERSONAJE

Falcata del Baile de v..	Sabiduría	15	+7
CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	2	Paso brumoso	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V

Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.

© 2025 - Nivel20 v2.1.6

Fikus Malo
NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida	Sabiduría	15	+7
CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4 OOOO	3 OOO	3 OOO							10 PREPARADOS	3 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco	Guía	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.							
	Truco	Látigo de espinas	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
Creas un látigo cubierto de espinas que azota bajo tu orden a una criatura. Si impactas un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo, el objetivo sufre 1d6 puntos de daño perforante, y si es grande o menor, la atraes hasta 10 pies. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).							
	Truco	Saber druídico	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
A través de los espíritus de la naturaleza puedes predecir el tiempo las próximas 24 horas, hacer crecer una flor o semilla, crear un sensor inofensivo (como hojas cayendo, brisa o un sonido animal) o apagar o encender una vela o antorcha.							
☐	1	Buenas bayas	Transmutación	1 acción	24 horas	Toque	V, S, M
En tu mano aparecen hasta diez bayas imbuidas con magia. Una criatura puede usar su acción para comerse una baya, lo que hace que se recupere 1 punto de golpe y ofrece suficiente alimento como para mantener a una criatura durante 1 día.							
☐	1	Curar heridas	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.							
☐	1	Detectar magia	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.							
☐	1	Enmarañar	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S
Maleza y enredaderas surgen retorciéndose del suelo en un cuadrado de 20 pies. Convierten el suelo en terreno difícil. Las criaturas en el área deben superar una TS de Fuerza o quedar apresadas hasta que el conjuro termine. Para liberarse, es necesario superar una prueba de Fuerza.							
☐	1	Ola atronadora	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.							
☐	1	Palabra de curación	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.							
☐	2	Calentar metal	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Calientas al rojo vivo cualquier objeto construido en metal. Cualquier criatura en contacto recibe 2d8 puntos de daño y debe superar una TS de Constitución o soltarlo. Puedes usar una acción adicional en tus siguientes turnos para repetir el daño. El daño aumenta 1d8 por nivel por encima de 2.							
☐	2	Crecimiento espinoso	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	150 pies	V, S, M
El suelo en un radio de 20 pies se retuerce y brotan espinas y pinchos. El área se vuelve terreno difícil. Cuando una criatura entra o se mueve en el área, recibe 2d4 puntos de daño perforante por cada 5 pies. La transformación se camufla y es difícil de detectar después de creada.							
☐	2	Hoja de fuego	Evocación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Creas una haz ardiente como una cimitarra en una mano libre. Desaparece si lo sueltas, pero lo puedes evocar como acción adicional. Puedes realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo para infligir 3d6 puntos de daño por fuego. El daño aumenta 1d6 por cada dos niveles por encima de 2.							
☐	2	Protección contra veneno	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S
Tocas a una criatura. Si está envenenada, neutralizas el veneno. Si más de un veneno aflige al objetivo, neutralizas un veneno que sabes que está presente o uno al azar. El objetivo gana ventaja en las TS que haga contra ser envenenado y tiene resistencia al daño por veneno.							
☐	2	Viento de salvaguardia	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V
Un viento fuerte (20 millas por hora) sopla a tu alrededor en un radio de 10 pies y se mueve contigo, permaneciendo centrado en ti. El viento dura hasta el final de la duración del conjuro. El viento tiene los siguientes efectos:							
☐	3	Cúpula de protección	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Te proteges en una barrera apresurada e impermanente de energía mágica para protegerte contra un peligro inminente que te otorga un resguardo protector hasta el final de tu próximo turno.							
☐	3	Luz del día	Evocación	1 acción	1 hora	60 pies	V, S
Una esfera de luz de 60 pies de radio se expande desde un punto de tu elección dentro del alcance. Emite luz tenue en 60 pies adicionales. Si el punto que eliges está en un objeto que sostienes o uno que nadie lleva puesto ni transporta, la luz emana del objeto y se mueve con él.							

© 2025 - Nivel20 v2.1.6